



Peningkatan Keterampilan Bola Kasti Melalui Metode Bermain Siswa UPT SPF SDN Kompleks Ikip Makassar

Rahul¹, Adam Mappaompo², Samsia³

¹Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

Email: 1rhlahul90@gmail.com

²Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

Email: 2m.adam.mappaompo@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Kompleks IKIP

Email: 3samsiarazak@gmail.com

Artikel info

Received; 02-03-2025

Revised; 03-04-2025

Accepted; 04-05-2025

Published; 25-05-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bola kasti pada siswa di UPT SPF SDN Kompleks Ikip Makassar melalui penerapan metode bermain. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 siswa yang terdiri dari berbagai latar belakang, dengan hasil belajar diukur menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan ≥ 75 . Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I, hanya 25% siswa yang mencapai KKM, sementara 75% siswa masih belum tuntas. Namun, setelah penerapan perbaikan pada Siklus II, 70% siswa berhasil mencapai KKM, sedangkan 30% siswa masih belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain efektif dalam meningkatkan keterampilan bola kasti siswa, dengan perbaikan yang lebih signifikan tercapai setelah refleksi dan modifikasi dalam pengajaran pada Siklus II. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode bermain dapat meningkatkan keterampilan bola kasti siswa secara signifikan dan dapat diterapkan sebagai alternatif dalam pembelajaran olahraga di sekolah dasar.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, keterampilan bola kasti, metode bermain, pembelajaran olahraga, KKM



artikel global jurnal sport innovation research dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan di Indonesia, yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan fisik dan sosial siswa. Salah satu cabang olahraga yang populer di kalangan siswa sekolah dasar adalah bola kasti. Namun, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan dasar dalam permainan ini, seperti memukul, melempar, dan menangkap bola. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain bola kasti melalui metode bermain yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Permainan bola kasti memiliki nilai-nilai penting, seperti kerjasama tim, disiplin, dan pengembangan fisik. Namun, hasil belajar keterampilan dasar dalam pembelajaran bola kasti sering kali menunjukkan angka yang rendah. Sebagai contoh, penelitian menunjukkan bahwa hanya 54,28% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran bola kasti di beberapa sekolah dasar (Reshadi et al., 2023). Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan keterampilan siswa.

Metode bermain telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui metode ini, siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga dapat mempraktikkan keterampilan secara langsung dalam suasana yang menyenangkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Ardana & Darmawan, 2013). Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana metode bermain dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan bermain bola kasti di UPT SPF SDN Kompleks Ikip Makassar.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah modifikasi alat dan teknik permainan. Dengan menggunakan alat yang lebih ringan atau teknik yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai keterampilan dasar dalam bola kasti. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa modifikasi alat dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mengurangi rasa takut saat berlatih (Alfarizi, 2019). Dalam konteks pendidikan jasmani, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Lingkungan yang positif akan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini juga akan menilai bagaimana suasana kelas dan dukungan dari guru dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam permainan bola kasti.

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang melibatkan dua siklus tindakan. Setiap siklus akan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas metode bermain dalam meningkatkan keterampilan siswa secara berkelanjutan. Salah satu indikator keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan persentase siswa yang mencapai KKM setelah penerapan metode bermain. Penelitian

sebelumnya menunjukkan bahwa dengan penerapan metode yang tepat, persentase ketuntasan belajar dapat meningkat secara signifikan dari 32% menjadi 89% dalam waktu singkat (Amirunni'am & Puspodari, 2023). Ini menunjukkan potensi besar dari pendekatan berbasis permainan dalam pendidikan jasmani.

Selain itu, penelitian ini juga akan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti motivasi intrinsik dan ekstrinsik serta dukungan sosial dari teman sebaya. Memahami faktor-faktor ini penting untuk merancang intervensi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran bola kasti di sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi guru olahraga tetapi juga bagi pengembangan kurikulum pendidikan jasmani secara umum. Melalui penelitian ini, diharapkan akan ditemukan strategi-strategi baru yang dapat diterapkan oleh guru-guru pendidikan jasmani lainnya di seluruh Indonesia untuk meningkatkan keterampilan bermain bola kasti pada siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk menciptakan generasi muda yang sehat dan aktif melalui olahraga.

Secara keseluruhan, peningkatan keterampilan bermain bola kasti melalui metode bermain diharapkan tidak hanya akan meningkatkan kemampuan fisik siswa tetapi juga membangun karakter positif seperti kerjasama dan disiplin. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi baik dari segi akademis maupun praktis dalam konteks pendidikan jasmani di Indonesia. Sebagai penutup, pentingnya penelitian ini terletak pada upaya untuk mengatasi masalah rendahnya keterampilan bermain bola kasti di kalangan siswa SD melalui pendekatan inovatif yang menyenangkan. Dengan harapan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi pengembangan metode pembelajaran olahraga di sekolah-sekolah dasar di Indonesia.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain bola kasti pada siswa melalui penerapan metode bermain. PTK adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas, seperti yang dijelaskan oleh (Arikunto, 2021). Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut memungkinkan guru untuk memantau perkembangan proses pembelajaran secara berkelanjutan. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, penelitian ini mengandalkan analisis data statistik deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan data yang terkumpul tanpa menarik kesimpulan atau generalisasi yang lebih luas, seperti yang dijelaskan oleh (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus melalui empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa yang berasal dari UPT SPF SDN Kompleks Ikip Makassar. Penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan keterampilan bola kasti siswa melalui metode bermain, dengan fokus pada perbaikan keterampilan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan metode ini,

diharapkan hasil pembelajaran dapat ditingkatkan secara signifikan melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 4.1. Data Awal

KKM	Kategori	Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	0	0.00%
≤ 74	Tidak Tuntas	20	100.00%
		20	100%

Tabel 4.1 menunjukkan data awal mengenai keterampilan bola kasti siswa di UPT SPF SDN Kompleks Ikip Makassar sebelum penerapan metode bermain. Berdasarkan tabel tersebut, terdapat 20 siswa yang semuanya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu ≥ 75 . Sebanyak 0 siswa yang tercatat tuntas (memiliki nilai ≥ 75), sementara 20 siswa lainnya (100%) berada pada kategori tidak tuntas dengan nilai ≤ 74 . Hal ini menggambarkan bahwa sebelum penerapan metode bermain, semua siswa belum memenuhi standar keterampilan bola kasti yang diharapkan. Data ini menjadi dasar untuk melaksanakan perbaikan dan peningkatan keterampilan melalui intervensi yang dilakukan dalam penelitian ini.

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siklus I

KKM	Kategori	Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	5	25.00%
≤ 74	Tidak Tuntas	15	75.00%
		20	100%

Tabel 4.2 menunjukkan hasil belajar siswa pada Siklus I setelah penerapan metode bermain untuk meningkatkan keterampilan bola kasti. Dari 20 siswa yang mengikuti penelitian, terdapat 5 siswa (25%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 75 , sehingga mereka dikategorikan tuntas. Namun, 15 siswa lainnya (75%) masih belum mencapai KKM, dengan nilai ≤ 74 , sehingga mereka termasuk dalam kategori tidak tuntas. Meskipun terdapat peningkatan dibandingkan dengan data awal, di mana seluruh siswa belum tuntas, hasil pada Siklus I menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang perlu mendapatkan perhatian lebih dalam proses pembelajaran untuk mencapai standar keterampilan yang diinginkan.

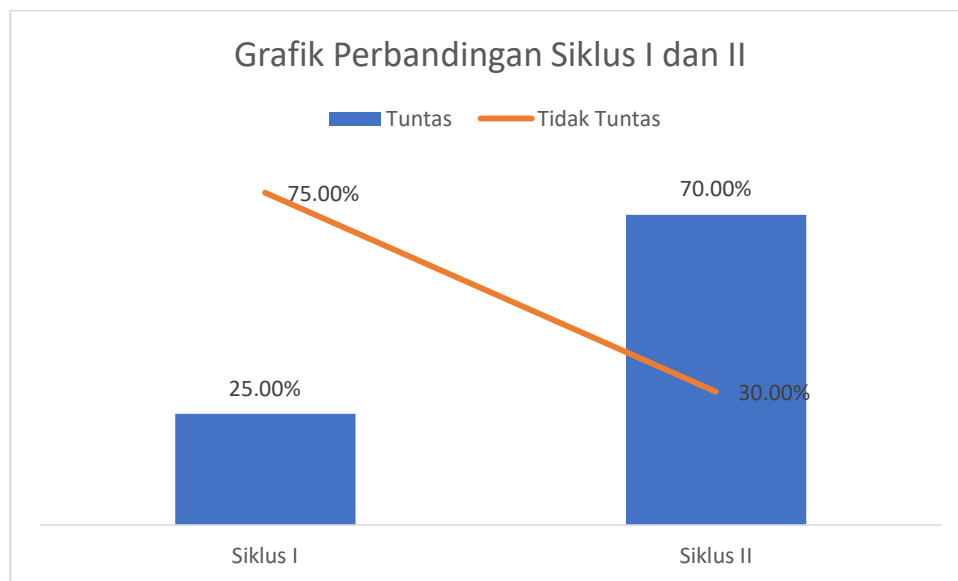
Tabel 4.3 Pencapaian Hasil Belajar Siklus II

KKM	Kategori	Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	14	70.00%
≤ 74	Tidak Tuntas	6	30.00%
		20	100%

Tabel 4.3 menunjukkan hasil pencapaian belajar siswa pada Siklus II setelah penerapan metode bermain dalam pembelajaran bola kasti. Dari 20 siswa yang mengikuti penelitian, terdapat 14 siswa (70%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

dengan nilai ≥ 75 , sehingga mereka dikategorikan tuntas. Sementara itu, 6 siswa (30%) masih belum mencapai KKM, dengan nilai ≤ 74 , dan masuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I, di mana hanya 25% siswa yang tuntas. Dengan demikian, metode bermain yang diterapkan dalam Siklus II terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan bola kasti siswa, meskipun masih ada sebagian siswa yang perlu diperhatikan lebih lanjut untuk mencapai KKM.

Gambar 1. Grafik Perbandingan Siklus I dan II



Perbandingan hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan bola kasti setelah penerapan metode bermain. Pada Siklus I, hanya 25% siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 75 , sementara 75% siswa masih berada dalam kategori tidak tuntas dengan nilai ≤ 74 . Ini menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa siswa yang mulai menunjukkan perkembangan, masih banyak yang belum memenuhi standar keterampilan yang diharapkan.

Berbeda dengan Siklus I, pada Siklus II terdapat peningkatan yang cukup besar. Sebanyak 70% siswa berhasil mencapai KKM, yaitu dengan nilai ≥ 75 , dan hanya 30% siswa yang masih belum tuntas dengan nilai ≤ 74 . Peningkatan ini menunjukkan efektivitas metode bermain dalam meningkatkan keterampilan bola kasti siswa. Dengan kata lain, penerapan metode ini memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, mengingat lebih banyak siswa yang berhasil mencapai KKM pada Siklus II dibandingkan dengan Siklus I. Meskipun demikian, masih ada beberapa siswa yang perlu mendapatkan perhatian khusus agar dapat mencapai standar yang diharapkan.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bola kasti siswa melalui penerapan metode bermain di UPT SPF SDN Kompleks Ikip Makassar, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam keterampilan tersebut. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus-siklus yang dilaksanakan, dapat dianalisis bahwa penerapan metode

bermain memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan bola kasti siswa.

Hasil Siklus I

Pada Siklus I, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa hanya 25% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 75 , sementara 75% siswa lainnya masih berada dalam kategori tidak tuntas dengan nilai ≤ 74 . Hal ini menunjukkan bahwa meskipun penerapan metode bermain memberikan beberapa perbaikan, efektivitasnya masih perlu ditingkatkan. Ketidaktuntasan ini mungkin disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain kurangnya pemahaman awal siswa terhadap teknik-teknik dasar bola kasti, atau mungkin juga metode bermain yang digunakan dalam siklus pertama belum sepenuhnya optimal dalam menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.

Namun, hasil Siklus I ini memberikan gambaran penting bahwa ada sebagian siswa yang berhasil mencapai KKM. Ini menunjukkan bahwa metode bermain dapat memberikan kontribusi positif meskipun tidak seluruhnya memberikan hasil yang maksimal pada tahap awal. Dengan demikian, penelitian ini melanjutkan ke Siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada Siklus I, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Hasil Siklus II

Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Sebanyak 70% siswa berhasil mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 , sementara hanya 30% siswa yang masih berada di bawah KKM dengan nilai ≤ 74 . Peningkatan yang drastis ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dalam pembelajaran bola kasti pada Siklus II memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan dengan Siklus I. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan metode bermain yang lebih terstruktur dan penyesuaian kegiatan pembelajaran pada Siklus II lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan bola kasti siswa.

Peningkatan yang cukup besar ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, pada Siklus II, guru telah mengidentifikasi kelemahan-kelemahan yang ada pada Siklus I dan melakukan perbaikan, baik dalam segi penyampaian materi maupun dalam cara siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode bermain yang lebih bervariasi dan interaktif mungkin juga berperan dalam menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam latihan keterampilan bola kasti. Kedua, siswa yang belum tuntas pada Siklus I mungkin telah memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai teknik dasar bola kasti setelah mendapatkan latihan yang lebih intensif dan penjelasan yang lebih rinci dari guru.

Analisis Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Perbandingan hasil antara Siklus I dan Siklus II menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan. Pada Siklus I, hanya 25% siswa yang tuntas, sedangkan pada Siklus II, angka ini meningkat menjadi 70%. Ini menunjukkan bahwa dengan adanya perbaikan dalam penerapan metode bermain, banyak siswa yang berhasil mencapai KKM, yang pada gilirannya mencerminkan peningkatan dalam keterampilan bermain bola kasti mereka.

Perbedaan hasil ini dapat dijelaskan dengan melihat proses refleksi yang dilakukan setelah Siklus I. Pada Siklus I, meskipun metode bermain telah diterapkan, mungkin masih ada aspek-aspek tertentu yang belum sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada Siklus II, melalui perbaikan dan modifikasi dalam pendekatan pembelajaran, serta penguatan teknik dasar bola kasti, siswa menjadi lebih memahami materi dan lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam permainan bola kasti.

Selain itu, perubahan dalam strategi pengajaran dan interaksi siswa selama Siklus II juga dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Guru yang melakukan refleksi dan perbaikan berdasarkan hasil dari Siklus I berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih mendukung dan menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran bola kasti.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain efektif dalam meningkatkan keterampilan bola kasti siswa di UPT SPF SDN Kompleks Ikip Makassar. Meskipun pada Siklus I hasilnya belum optimal, penerapan metode ini pada Siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik, dengan 70% siswa berhasil mencapai KKM. Hal ini membuktikan bahwa dengan perbaikan yang dilakukan melalui refleksi pada tiap siklus, metode bermain dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan keterampilan bola kasti mereka secara signifikan. Oleh karena itu, penggunaan metode bermain dalam pembelajaran olahraga, khususnya bola kasti, dapat dianggap sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penelitian ini, Terutama kepada guru, siswa,, dan pihak sekolah yang telah membantu dalam peroses pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga kepada keluarga dan teman-teman yang memberikan motivasi dan semangat selama penelitian ini berlangsung. Saya berharap penelitian ini bermanfaat untuk dunia Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, A. S. (2019). Penerapan Lead Up Games Kasti di Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(1), 21–27.
- Amirunni'am, T. R. N., & Puspodari, R. P. H. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Kasti Pada Siswa Kelas V SDN Wonorejo 1 Kediri*.
- Ardana, I. G. K., & Darmawan, G. (2013). Upaya meningkatkan keterampilan memukul bola kasti melalui metode pembelajaran modifikasi pada siswa kelas IV SDN Rungkut Menanggal II/583 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(02), 459–462.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Reshadi, T. Z. U., Priambodo, A., & Putra, R. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Melalui Permainan Pemanasan Bola Kasti Kelas IV SDN Manukan Kulon. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(1), 154–162.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta. CV.